

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

*Game online* merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang melalui internet. Selain memberikan hiburan, *game online* juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan, sehingga banyak orang yang bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu. Hal ini menyebabkan pemain *game* (*Gamers*) tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi dapat menjadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2012).

Orang yang berpikiran maju serta produktif akan paham bahwa kecanduan bermain *game* dapat memusnahkan waktu mereka. Semua orang telah memahami bahwa bermain *game* merupakan suatu hal yang tidak baik. Nabi *shallallahu ‘alaihi wa sallam* bersabda,

نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ ، الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

“Ada dua kenikmatan yang banyak manusia tertipu, yaitu nikmat sehat dan waktu senggang” (HR. Bukhari no. 6412)

Beberapa efek negatif kecanduan bermain *game*, misalnya: Pada titik tertentu orang yang bermain *game* akan menjadi kecanduan sehingga dia mengabaikan tugas dan kewajibannya, melakukan hal-hal yang sia-sia dan tidak berguna, menghabiskan waktu sebelum bermain, menjadi tertutup dan terbatas dalam berkomunikasi dengan dunia nyata karena terlalu berkonsentrasi pada permainan. Ada beberapa madharat *game* pada umumnya semisal memperlihatkan aurat, lagu dan musik serta ungkapan dan kalimat

yang dilarang syariat atau hal-hal yang memperlihatkan sesuatu yang tasyabbuh (menyerupai) orang kafir dan fasik (Bahraen, 2021).

*Game online* memiliki banyak genre, mulai dari RPG (*Role Playing Game*), *puzzle*, hingga MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Salah satu *game online* bergenre MOBA yang sedang populer saat ini adalah *Mobile Legends* (ML). *Game* ini merupakan jenis MOBA yang menampilkan modus pertempuran 5 vs 5. *Mobile Legends* dipublikasikan oleh sebuah perusahaan bernama Montoon. Berdasarkan data dari *google play store*, *Mobile Legends* telah diunduh lebih dari 100 juta kali. Berdasarkan data pada sebuah penelitian, pemain *game online* dunia yaitu sekitar 217 juta orang, dan kira-kira 8,5% pemain tersebut tergolong sudah kecanduan *game online* (Warih & Ananta, 2009).

Berdasarkan hasil analisa sebuah penelitian tentang suatu kebiasaan mengetik pesan singkat (SMS) dengan ibu jari pada keyboard jenis QWERTY, dapat mengakibatkan seseorang beresiko terkena penyakit *musculoskeletal* yang dikenal dengan *De Quervain's Syndrome* (Pitutur, 2011). Begitu pula pada pemain *game online Mobile Legends* dapat berisiko terkena penyakit *De Quervain's Syndrome* karena lebih cenderung menggunakan kedua ibu jari ketika bermain.

*De Quervain's Syndrome* merupakan penyakit yang timbul akibat penggunaan berlebihan (*overuse*) pada ibu jari sehingga menyebabkan malfungsi pembungkus tendon, pembungkus tendon akan mengalami penurunan produksi dan kualitas cairan *synovial* sehingga mengakibatkan

gesekan otot dengan pembungkus tendon. Gesekan yang terjadi secara terus menerus dapat menyebabkan inflamasi pembungkus tendon, diikuti proliferasi jaringan ikat fibrosa. Proliferasi jaringan ikat fibrosa akan memenuhi hampir seluruh pembungkus tendon, sehingga menyebabkan pergerakan tendon terbatas. Penyempitan pembungkus tendon tersebut akan mempengaruhi pergerakan dari otot-otot *abductor policis longus* dan *extensor policis brevis* (Suryani, 2018).

Tanda gejala *De Quervain's Syndrome* meliputi timbulnya nyeri, adanya pembengkakan pada ibu jari, dan terdapat benjolan berisi cairan di dalamnya, kesulitan menggerakkan ibu jari dan pergelangan tangan, dan ketika tendon ibu jari digerakkan ke depan dan belakang terdapat sensasi rasa lengket serta suara gesekan (Anderson, 2012).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, *De Quervain's Syndrome* merupakan sebuah kasus yang dapat dikaitkan antara durasi bermain *game online Mobile Legends* terhadap risiko *De Quervain's Syndrome*. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut tentang penelitian dengan judul "Hubungan Antara Durasi Bermain *Game Online Mobile Legends* dengan *De Quervain's Syndrome*."

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, rumusan masalah dalam penelitian: Apakah ada hubungan antara durasi bermain *game online Mobile Legends* dengan *De Quervain's Syndrome*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penulisan Skripsi ini terdiri atas dua hal, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

#### **1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara durasi bermain *game online Mobile Legends* dengan *De Quervain's Syndrome*

#### **2. Tujuan Khusus**

Mengidentifikasi kasus *De Quervain's Syndrome* pada pemain *game online Mobile Legends*.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Instansi Pendidikan**

- a. Memberikan pengetahuan terbaru tentang hubungan durasi bermain *game online Mobile Legends* dengan *De Quervain's Syndrome*.
- b. Memberikan wawasan baru pada dunia kesehatan khususnya Fisioterapi.

#### **2. Masyarakat**

Memberikan pengetahuan kepada masyarakat agar meangetahui hubungan durasi bermain *game online Mobile Legends* dengan *De Quervain's Syndrome*.